

**PENGARUH AKTIVITAS BELAJAR MENGGUNAKAN MODEL  
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *JIGSAW* TERHADAP  
HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS IV SD  
NEGERI 6 GEDUNG AIR BANDAR LAMPUNG**

(skripsi)

Oleh

**YOSI FERA**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDARLAMPUNG  
2017**

## **ABSTRAK**

### **PENGARUH AKTIVITAS BELAJAR MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *JIGSAW* TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 6 GEDUNG AIR BANDAR LAMPUNG**

**Oleh**

**YOSI FERA**

Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar IPS siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan dan pengaruh pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* terhadap hasil belajar IPS siswa. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan desain nonequivalent control grub desain. Populasi dan sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 6 Gedung Air sebanyak 62 siswa. Instrumen utama yang digunakan adalah tes dan lembar observasi. Data di analisis dengan menggunakan rumus uji t-test dan regresi sederhana. Dari pengujian hipotesis dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar IPS megunakan pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dan pembelajaran Langsung serta ada pengaruh yang signifikan aktivitas pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 6 Gedung Air Bandar Lampung.

**Kata Kunci :** Hasil belajar, IPS, *Jigsaw*

## **ABSTRAK**

### **THE INFLUENCE ACTIVITY OF JIGSAW COOPERATIVE LEARNING MODEL TOWARDS STUDENTS LEARNING OUTCOMES ON SOCIAL SCIENCE SUBJECT IN GRADE IV STUDENTS OF ELEMENTARY SCHOOL 06 GEDUNG AIR BANDAR LAMPUNG**

**By**

**YOSI FERA**

*Problems in this research is still low student learning result of social Sciences. This study aims to find out the differences and the influence of Cooperative Type Jigsaw learning on the students' social Sciences outcomes. This research is an experimental research using design nonequivalent control grub design. The population and samples of this study is all students of class IV primary school state 06 Gedung Air as many as 62 students. The main instruments used are tests and observation sheets. Data were analyzed by using simple t-test and regression test formula. Based on hypothesis testing can be concluded there are differences in social Sciences learning outcomes using Cooperative Type Jigsaw and Direct learning and there is a significant influence of Cooperative Type Jigsaw learning on social Sciences learning outcomes of fourth grade students of primary school state 06 Gedung Air Bandar Lampung.*

**Keywords :** *Learning outcomes, IPS, Jigsaw*

**PENGARUH AKTIVITAS BELAJAR MENGGUNAKAN MODEL  
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW TERHADAP  
HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI  
6 GEDUNG AIR BANDAR LAMPUNG**

Oleh

*Yosi Fera*

(Skripsi)

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2017**

Judul Skripsi : **PENGARUH AKTIVITAS BELAJAR  
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN  
KOOPERATIF TIPE JIGSAW TERHADAP  
HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS  
IV SD NEGERI 6 GEDUNG AIR BANDAR  
LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Yosi Fera**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1343053042**

Program Studi : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**


Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**MENYETUJUI**

1. **Komisi Pembimbing**

  
**Dr. M. Thoha B. Sampurna Jaya, M.S.**  
NIP. 19520831 198103 1 001

  
**Dra. Loliyana, M.Pd**  
NIP. 19590626 198303 2 002

2. **Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**

  
**Dr. Riswanti Rini, M.Si.**  
NIP. 19600328 198603 2 002 .



**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

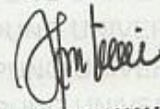
Ketua : **Dr. M. Thoha B.S. Jaya, M.S.**



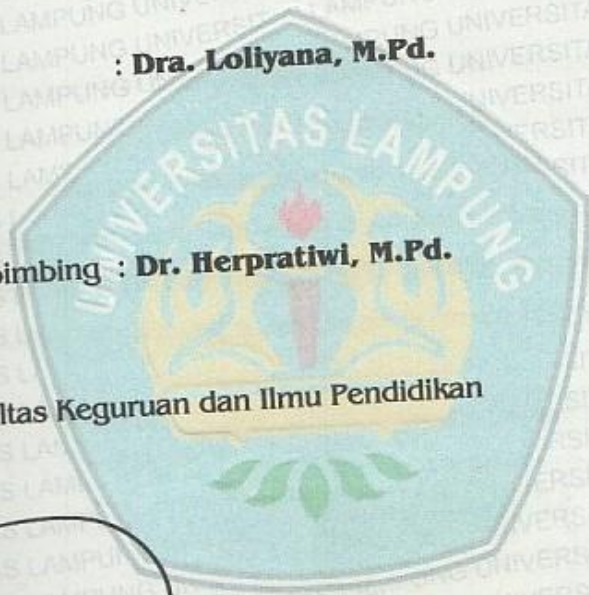
Sekretaris : **Dra. Loliyana, M.Pd.**



Penguji  
Bukan Pembimbing : **Dr. Herpratiwi, M.Pd.**



**2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.**  
NIP 19590722 198605 1 003

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 15 Agustus 2017**

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yosi Fera  
NPM : 1343053042  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang telah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu Perguruan Tinggi dan sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain atau plagiat kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka, dan bila nanti ada plagiat, maka penulis bersedia dituntut sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 15 Agustus 2017

Yang Menyatakan



Yosi Fera  
NPM. 1343053042

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Yosi Fera lahir di Kota Bandar Lampung pada tanggal 10 Februari 1996, sebagai anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Iskandar dan Ibu Dra. Harneti.

Penulis mengawali pendidikan formal di TK Kartika II-6 Bandar Lampung pada tahun 2000 hingga tahun 2001. Penulis melanjutkan pendidikan di SD Kartika II-5 Bandar Lampung pada tahun 2001 hingga tahun 2007. Kemudian penulis menyelesaikan sekolah menengah pertama di SMP Negeri 4 Bandar Lampung pada tahun 2007 sampai 2010. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMA Utama 2 Bandar Lampung pada tahun 2010 hingga tahun 2013. Pada tahun 2013 penulis diterima sebagai mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung melalui jalur Non Reguler (Paralel).

Pada semester tujuh, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Gunung Sugih Raya Kecamatan Gunung Sugih Kabupaten Lampung Tengah dan melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Negeri 1 Gunung Sugih Pasar.

Bandarlampung, 15 Agustus 2017  
Penulis

Yosi Fera  
NPM 1343053042



## *PERSEMBAHAN*

*Dengan mengucap puji syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT, Skripsi sederhana ini kupersembahkan kepada*

*Almamater tercinta Universitas Lampung*

*dan*

*Sekolah Dasar Negeri 6 Gedung Air Bandar Lampung*

## *MOTTO*

*“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain dan hanya kepada Tuhan-Mu hendaknya kamu berharap”*  
(QS: Al- Insyirah 6-8)

*Untuk semua hal yang akan kau lakukan, lakukanlah dengan usaha terbaik yang kau bisa, karena Allah tidak pernah menyalahkan sekecil apapun usaha hamba-Nya.*  
(Penulis)

*Jangan pernah menganggap sepele bantuan sekecil apapun dari orang lain*  
(Penulis)

## SANWACANA

Assalamualaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, puji syukur atas kehadiran Allah SWT Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **Pengaruh Aktivitas Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 6 Gedung Air Bandar Lampung**. Penulis berharap karya yang merupakan wujud kegigihan dan kerja keras penulis, serta dengan berbagai dukungan dan bantuan dari banyak pihak karya ini dapat memberikan manfaat dikemudian hari.

Penelitian menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, kepada bapak Dr. M. Thoha B. Sampurna Jaya, M.S selaku pembimbing I atas kesediaannya memberikan bimbingan, motivasi, ilmu yang berharga, saran, dan kritikan selama penyusunan skripsi ini sehingga skripsi ini menjadi lebih baik. Kepada ibu Dra. Loliyana, M.Pd sebagai pembimbing II yang selalu memberikan masukan dan saran guna selesainya skripsi ini. Kepada ibu Dr. Herpratiwi, M.Pd selaku pembahas yang memberikan kritik dan saran kepada peneliti. Kepada kedua orang tuaku, bapak Iskandar dan ibu Dra.Harneti. Terima kasih atas do'a dan kasih sayang selama ini serta dukungan motivasi yang telah diberikan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, beserta seluruh staf dan jajarannya.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si, selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung
3. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Lampung yang selalu memberikan masukan dan saran guna selesainya skripsi ini.
4. Kedua adikku tersayang Sandra Dewi dan Muhammad Hariski. Terima kasih atas semua do'a, kasih sayang serta dukungan motivasi yang telah diberikan dalam penyelesaian skripsi ini
5. Bapak dan Ibu Dosen serta Staff Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan, motivasi, dan pandangan hidup yang baik kepada penulis.
6. Dra. Erlis, M.Pd, selaku Kepala SD Negeri 6 Gedung Air Kota Bandar Lampung yang telah memberikan izin dan bantuan selama penelitian skripsi ini berlangsung.
7. Mahendra Arifin yang selalu baik hati, membantuku, dan selalu menemaniku saat susah dan senang.
8. Partner skripsiku Sinta Dinalis dan Susika Oktaviani terima kasih telah menjadi rekan sekaligus keluarga yang baik, selalu menghibur dan selalu menjadi penyemangat dalam proses pembuatan skripsi sampai akhirnya skripsi ini selesai dengan baik.
9. Sahabat seperjuangan di PGSD Paralel 2013.

10. Sepupuku yang turut mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini Dina Sukardi, Irmawati, Dinda Mezia Physka, Meliana Irfan, Oktavia Nur Libra, Dega Lara Putri.
11. Keluarga KKN, Ariyanti Novelia Candra (Can), Wahyuni Nurtiningsih (Yuni), Novia Agustin (Nopia), Nunung Suherman (Unung), Mufty Chatul D (Mufty), Widiananto (Widi), Gounawan Wibisono (Gunawan), Wisnu Dwi Saputra (Wisnu), Sena Dwi Laksono (Sena) Terima kasih telah menjadi rekan sekaligus keluarga yang baik selama KKN dan Semoga kekeluargaan kita akan terus terjalin sampai kapanpun.
12. Kawan SMA yang turut menyemangati dalam menyelesaikan skripsi ini, Emi Sopiana, Putriyana, Arifan Nopio, Hari Juniardo, Nuke G.P, Rima Tama Tata Sejati, Aini Dwi.K, Putri Permata.S, Rospita Manalu, Ria W.N.
13. Kawan Kecilku, Rezty Nasier, Royzatul Husna Utami, Herfi Jeniafera, Meri Selviana, Ellen Aprina, Ulfa Andriani, Indah Cahyani Putri, Orida Novannisa.
14. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga dengan bantuan dan dukungan yang diberikan mendapat balasan pahala di sisi Allah SWT dan semoga skripsi ini bermanfaat. Aamiin.

Bandar Lampung, 15 Agustus 2017  
Penulis,

**Yosi Fera**  
NPM 1343053042



## DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI .....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR .....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xviii
<b>BAB I     PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Perumusan Masalah dan Permasalahan .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
G. Ruang Lingkup Penelitian .....	8
<b>BAB II    TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Teori Belajar.....	10
B. Belajar dan Pembelajaran.....	13
C. Pembelajaran IPS .....	14
D. Model Pembelajaran Kooperatif .....	21
E. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw .....	23
F. Model Pembelajaran Langsung.....	27
G. Aktifitas Belajar .....	30
H. Hasil Belajar.....	31
I. Hasil Penelitian Relevan .....	34
J. Kerangka Pikir .....	35
K. Hipotesis Penelitian .....	36
<b>BAB III   METODE PENELITIAN</b>	
A. Metode Penelitian.....	38
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	39
C. Populasi dan Sampel .....	39
D. Prosedur Penelitian.....	40
E. Variabel Penelitian .....	41
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	42

G. Teknik Pengumpulan Data.....	44
H. Instrumen Penilaian .....	44
I. Teknik Analisis Data dan Pengajuan Uji Hipotesis .....	52
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Pelaksanaan Penelitian .....	56
1. Persiapan Penelitian .....	56
2. Uji Coba Instrumen Penelitian .....	56
3. Pelaksanaan Penelitian .....	59
B. Pengambilan Data Penelitian .....	60
C. Analisis Data Penelitian Hasil Belajar .....	61
1. Analisis Data Aktivitas Pembelajaran Siswa Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol .....	61
2. Analisis Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	62
D. Pengujian Hipotesis.....	65
1. Hipotesis Pertama.....	65
2. Hipotesis Kedua .....	66
E. Pembahasan Hasil Penelitian .....	68
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Simpulan .....	72
B. Saran.....	72
Daftar Pustaka .....	75

## DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
1.1	Data Nilai Ulangan Semester Siswa .....	4
2.1	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar .....	20
3.1	Desain Penelitian.....	39
3.2	Sebaran Populasi dari Sampel Penelitian .....	40
3.3	Kisi-kisi Soal.....	45
3.4	Klasifikasi Taraf Validitas Soal .....	49
3.5	Klasifikasi Reliabilitas .....	50
3.6	Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal.....	50
3.7	Kriteria Daya Pembeda Soal.....	52
3.8	Katagori Nilai Aktifitas Belajar Siswa .....	53
4.1	Hasil Analisis Validitas Butir Soal Tes Kognitif.....	57
4.2	Analisis Taraf Kesukaran Butir Soal Tes Kognitif.....	58
4.3	Hasil Analisis Uji Beda Validitas Butir Soal Tes Kognitif .....	59
4.4	Jadwal dan Pokok Bahasan Pelaksanaan Penelitian.....	59
4.5	Hasil Analisis Aktifitas Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	61
4.6	Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	62
4.7	Nilai <i>Posttes</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	64
4.8	Rekapitulasi Hasil Analisis Uji t-tes.....	66
4.9	Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana.....	67

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Ilustrasi kelompok jigsaw .....	25
2.2 Pembentukan Kelompok Jigsaw .....	26
2.3 Kerangka Pikir Peneliti .....	36
4.1 Diagram Batang Perbandingan nilai Keaktifan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	62
4.2 Diagram Batang Perbandingan Presentase Nilai ketuntasan <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	63
4.3 Diagram Batang Perbandingan Nilai Rata-Rata <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	63
4.4 Diagram Batang Perbandingan Persentase Ketuntasan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	64
4.5 Diagram Batang Perbandingan Nilai Rata-Rata <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	65

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rekapitulasi Uji Validitas Soal Tes .....	78
2. Rekapitulasi Uji Validitas Soal Tes Manual .....	82
3. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Soal tes .....	85
4. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Soal tes Manual.....	88
5. Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Soal Tes .....	90
6. Rekapitulasi Daya Pembeda Soal tes .....	91
7. Rekapitulasi Nilai Keaktifan Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol ..	92
8. Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> .....	95
9. Rekapitulasi Nilai <i>Postest</i> .....	97
10. Uji HipotesisPertama .....	99
11. Uji HipotesisKedua .....	102
12. Tabel Harga Kritis dari <i>r Product Moment</i> .....	105
13. Tabel Harga Kritis Distribusi <i>t</i> .....	106
14. Silabus .....	108
15. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan ke 1.....	109
16. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan ke 2.....	113
17. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan ke 3.....	117
18. RPP Kelas Kontrol Pertemuan ke 1 .....	121
19. RPP Kelas Kontrol Pertemuan ke 2 .....	125
20. RPP Kelas Kontrol Pertemuan ke 3 .....	128
21. Kisi-kisi .....	131
22. Instrumen Tes.....	133
23. Kunci Jawaban .....	137
24. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran .....	138
25. Surat Penelitian Pendaahuluan .....	140
26. Surat Izin Peneltian .....	141
27. Surat Balasan Izin Penelitian .....	142
28. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	143



## **I. PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan yang menyelenggarakan kegiatan pembelajaran. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, karna dengan adanya pendidikan dapat meningkatkan mutu kehidupan berbangsa dan bernegara serta meningkatkan sumber daya manusia yang lebih terampil dan berkualitas dalam membangun bangsa yang lebih baik lagi di masa yang akan datang. Hal ini juga tercantum dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 menyatakan:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara”.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mencapai hal tersebut tentunya tidak hanya dari dalam diri peserta didik saja, tetapi juga peran serta tenaga pendidik yang terampil dan kompeten dalam proses pembelajaran juga berperan penting guna meningkatkan dan mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik secara optimal sesuai dengan undang-undang yang berlaku. Dalam proses pendidikan juga pemerintah telah mengatur jenjang pendidikan yang akan dilaksanakan oleh peserta didik. Proses pendidikan yang diusahakan oleh pemerintah yaitu dari jenjang dasar hingga jenjang yang paling tinggi, hal ini

bertujuan agar proses peningkatan kualitas dari peserta didik dapat tercapai di setiap prosesnya. Kegiatan tersebut akan dapat tercapai apabila kegiatan di sekolah berlangsung dengan baik.

Salah satu mata pelajaran yang terdapat di dalam kurikulum Sekolah Dasar yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial atau sering disingkat dengan kata IPS. IPS sendiri merupakan salah satu mata pelajaran yang didalamnya memuat materi-materi tentang kehidupan bersosial yang berguna dalam kehidupan bermasyarakat.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tercantum bahwa tujuan dari IPS adalah:

- a. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan nilai kehidupan masyarakat dan lingkungan sekitarnya
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
- d. Memiliki kemampuan untuk berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat local, nasional dan global.

Melalui mata pelajaran IPS siswa dibimbing, diarahkan, dan dibantu agar dapat menjadi warganegara yang memiliki jiwa sosial tinggi, serta dapat menghadapi kehidupan masyarakat global yang selalu mengalami perubahan setiap saat.

Oleh karena itu, pembelajaran IPS memiliki peranan penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang lebih baik lagi kedepannya guna menghadapi masa depan. Agar tujuan tersebut dapat tercapai, pembelajaran IPS harus dibuat lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik, karena hal ini akan menarik minat dari peserta didik dalam mempelajari pelajaran IPS. Disinilah peran guru dituntut agar dapat menciptakan suasana pembelajaran

yang menyenangkan dengan menggunakan model pembelajaran yang menuntut siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dan sesuai dengan potensi yang dimiliki oleh peserta didik.

Seperti yang kita ketahui, sistem pembelajaran pada umumnya masih menggunakan Model Pembelajaran Langsung, karena sejak dulu Model ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan peserta didik dalam proses belajar dan metode ini lebih banyak menuntut keaktifan dari seorang guru dibandingkan peserta didik, dan selama proses pembelajaran di kelas guru tidak menggunakan model pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dan tidak ada interaksi antara guru dengan siswa atau siswa dengan siswa lainnya pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran IPS. Hal ini membuat pembelajaran menjadi tidak optimal sehingga banyak siswa yang kurang memahami apa yang telah disampaikan oleh guru.

Berdasarkan observasi prapenelitian di Sekolah Dasar Negeri 6 Gedung Air Bandar Lampung. Pembelajaran yang terjadi di kelas IVA dan IVB pada pembelajaran IPS masih menggunakan pembelajaran dengan model pembelajaran langsung saat guru menjelaskan materi pembelajaran, dan guru masih jarang yang menggunakan model pembelajaran kooperatif dalam menerapkan materi pembelajaran di kelas, sehingga siswa sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Kurang bervariasinya model pembelajaran dan sering menggunakan pembelajaran langsung, menjadikan pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*) membuat siswa tidak aktif, serta kurangnya sarana dan prasarana juga menghambat proses pembelajaran. Sehingga interaksi antara guru dan siswa, siswa dengan siswa lainnya masih sangat rendah.

Berdasarkan penelitian pendahuluan pada tanggal 21 februari 2017 bahwa hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 6 Gedung Air Bandar Lampung masih belum cukup baik karena terdapat beberapa siswa yang nilainya belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu dengan nilai 70.

Tabel 1.1 Persentase Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 6 Gedung Air Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017

No	Kelas	Nilai KD 2.1		Nilai KD 2.2		Jumlah Siswa
		70	70	70	70	
1	IV A	14	16	15	15	30
2	IV B	18	18	17	16	32
Jumlah		32	34	32	31	62
Persentase %		70 = 51,61	70 = 54,83	70 = 51,61	70 = 48,43	100 ,00

Sumber : Wali Kelas IV A dan IV B

Berdasarkan data persentase hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 6 Gedung Air Bandar Lampung di atas, Hasil tersebut masih belum cukup baik karena terdapat beberapa nilai siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu dengan nilai 70 dapat dilihat dari data guru kelas kelas IV A dan IV B yang berjumlah 62 orang siswa dengan nilai siswa yang belum mencapai KKM pada KD 2.1 sebanyak 34 orang siswa dengan persentase sebesar 54,83 dan siswa yang mendapat nilai lebih dari KKM pada kelas IV A dan IV B yang berjumlah 62 orang siswa sebanyak 32 orang siswa dengan persentase sebesar 51,61. Sedangkan pada KD 2.2 siswa yang mendapat nilai belum mencapai KKM pada kelas IV A dan IV B yang berjumlah 62 orang siswa sebanyak 31 orang siswa dengan persentase sebesar

48,43 dan siswa yang mendapat nilai lebih dari KKM pada kelas IV A dan IV B yang berjumlah 62 orang siswa sebanyak 32 orang siswa dengan persentase sebesar 51,61. Karena persentasi KD 2.2 lebih tinggi dibandingkan tabel 2.1 penulis memilih KD 2.2.

Pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang penting di sekolah dan menjadi salah satu mata pelajaran yang diujikan dalam memenuhi syarat kelulusan dari siswa, oleh karna itu berdasarkan data presentase hasil belajar siswa kelas IV SDN 6 Gedung Air, hasil belajar siswa perlu ditingkatkan agar seluruh siswanya dapat mencapai nilai KKM. Dalam hal ini guru memiliki peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Banyak model pembelajaran yang dapat digunakan guna menciptakan suasana tersebut, salah satunya model pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan yang mempunyai skala kecil yang terdiri dari 4-6 orang yang bertujuan untuk dapat menyelesaikan suatu tugas untuk mencapai suatu tujuan bersama melalui kegiatan kerjasama dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Salah satu model pembelajarannya kooperatif yaitu tipe *Jigsaw*. Pada kooperatif tipe *Jigsaw* siswa dituntut untuk memaham sub bab pelajaran karena siswa akan menjelaskan sub bab tersebut kepada kelompok lain, siswa akan menjadi anggota kelompok ahli, jadi harus benar-benar menguasai materi masing – masing. Kelompok ahli berasal dari siswa yang memiliki nilai di atas KKM. Apabila pembelajaran berpusat pada guru maka siswa kurang mengembangkan pengetahuan. Selain itu interaksi sosial antara siswa tidak berkembang maksimal.



Maka untuk pokok bahasan IPS yang berisi tentang materi koperasi dibutuhkan model *Jigsaw*. Model *Jigsaw* dapat membantu perkembangan kognitif siswa untuk mengembangkan pengetahuan konseptual, factual, dan akademis. Hal ini terbukti dengan banyaknya penelitian menggunakan model ini banyak yang berhasil.

Kerjasama siswa dalam kelompok dapat dilatih dengan menggunakan model kooperatif tipe *Jigsaw*. Jika siswa – siswa berkelompok, bekerjasama, dan saling berinteraksi maka keakraban siswa tentu akan terjalin. Model *Jigsaw* ini juga akan melatih siswa untuk bertanggung jawab, karena siswa akan dikirim ke kelompok lain untuk menjelaskan materi yang dibahas pada kelompok asal.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang ada di lokasi penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Guru masih menggunakan model pembelajaran langsung dalam proses pembelajaran.
2. Interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran masih rendah.
3. Masih rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 6 Gedung Air Bandar Lampung yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
4. Guru belum pernah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini hanya akan dibatasi pada pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD Negeri 6 Gedung Air Bandar Lampung.

#### **D. Perumusan Masalah dan Permasalahan**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah dan batasan masalah yang dikemukakan peneliti diatas, maka rumusan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPS. Adapun permasalahannya :

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar IPS menggunakan model *Jigsaw* dengan hasil belajar IPS yang menggunakan model pembelajaran langsung pada siswa kelas IV SD Negeri 6 Gedung Air Bandar Lampung?
2. Apakah aktivitas belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD Negeri 6 Gedung Air Bandar Lampung?

Dengan demikian judul skripsi ini adalah **“Pengaruh Aktivitas Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 6 Gedung Air Bandar Lampung”**.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Perbedaan hasil belajar menggunakan model *Jigsaw* dengan hasil belajar yang tidak menggunakan model *Jigsaw*.
2. Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap hasil belajar pada siswa kelas IV SD Negeri 6 Gedung Air Bandar Lampung tahun pelajaran 2016/2017.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Sebagai bahan informasi ilmiah dan pengembangan ilmu pengetahuan yang meliputi unsur-unsur peran guru dan hasil belajar siswa.

## 2. Manfaat praktis

### a. Bagi siswa

Menarik minat siswa dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar yang lebih optimal.

### b. Bagi guru

Memberikan sumbangan pada para pendidik bahwa perlu adanya penggunaan model pembelajaran yang lebih bervariasi seperti model pembelajaran *Jigsaw* untuk meningkatkan mutu pembelajaran di kelas

### c. Bagi kepala sekolah

Sebagai bahan pertimbangan bagi Kepala Sekolah untuk melakukan kajian bagi guru-guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

### d. Bagi peneliti

Menambah wawasan peneliti mengenai model pembelajaran salah satunya adalah model pembelajaran *Jigsaw*.

### e. Bagi peneliti lain

Sebagai bahan referensi untuk penelitian berikutnya mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*.

## **G. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian ini mencakup:

### 1. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Ruang lingkup objek dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* yang dilihat dari aktivitas belajar siswa.

### 2. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Ruang lingkup subjek dalam penelitian ini adalah pada siswa kelas IV SD Negeri 6 Gedung Air Bandar Lampung.

3. Ruang lingkup waktu penelitian

Ruang lingkup waktu penelitian ini adalah pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017.

4. Ruang lingkup tempat Penelitian

Ruang lingkup tempat penelitian ini adalah SD Negeri 6 Gedung Air Bandar Lampung.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Teori Belajar

Para ahli konstruktivisme memandang belajar sebagai hasil dari konstruksi mental. Beberapa tokoh teori belajar konstruktivisme, di antaranya Jean Piaget, dan Vygotsky. Salah satu teori atau pandangan yang sangat terkenal berkaitan dengan teori belajar konstruktivisme adalah teori perkembangan mental Piaget. Teori ini biasa juga disebut teori perkembangan intelektual. Teori belajar tersebut berkenaan dengan kesiapan siswa untuk belajar yang dikemas dalam tahap perkembangan intelektual dari lahir hingga dewasa.

Piaget yang dikenal sebagai konstruktivis pertama dalam Dahar, (1989: 159) menegaskan bahwa penekanan teori konstruktivisme pada proses untuk menemukan teori atau pengetahuan yang dibangun dari realitas lapangan. Peran guru dalam pembelajaran menurut teori konstruktivisme adalah sebagai fasilitator atau moderator. Pandangan tentang anak dari kalangan konstruktivistik yang lebih mutakhir yang dikembangkan dari teori belajar kognitif Piaget menyatakan bahwa ilmu pengetahuan dibangun dalam pikiran seorang anak dengan kegiatan asimilasi dan akomodasi sesuai dengan *skemata* yang dimilikinya.

Sedangkan menurut Ratumanan, (2004:45) mengemukakan bahwa karya Vygotsky didasarkan pada dua ide utama. Pertama, perkembangan intelektual dapat dipahami hanya bila ditinjau dari konteks historis dan budaya

pengalaman anak. Kedua, perkembangan bergantung pada sistem-sistem isyarat mengacu pada simbol-simbol yang diciptakan oleh budaya untuk membantu orang berfikir, berkomunikasi dan memecahkan masalah, dengan demikian perkembangan kognitif anak mensyaratkan sistem komunikasi budaya dan belajar menggunakan sistem-sistem ini untuk menyesuaikan proses-proses berfikir diri sendiri.

Menurut Slavin dalam Ratumanan, (2004:49) ada dua implikasi utama teori Vygotsky dalam pendidikan. *Pertama*, dikehendakinya *setting* kelas berbentuk pembelajaran kooperatif antar kelompok-kelompok siswa dengan kemampuan yang berbeda, sehingga siswa dapat berinteraksi dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit dan saling memunculkan strategi-strategi pemecahan masalah yang efektif di dalam daerah pengembangan terdekat/proksimal masing-masing. *Kedua*, pendekatan Vygotsky dalam pembelajaran menekankan perancahan (*scaffolding*). Dengan *scaffolding*, semakin lama siswa semakin dapat mengambil tanggungjawab untuk pembelajarannya sendiri

Menurut West & Pines dalam Rustaman Nuryani, (2011: 2-6) teori konstruktivisme didefinisikan sebagai pembelajaran generatif, yaitu tindakan menciptakan sesuatu makna dari apa yang dipelajari. Menurut pandangan konstruktivisme keberhasilan belajar bergantung bukan hanya pada lingkungan atau kondisi belajar, tetapi juga pada pengetahuan awal siswa. Belajar melibatkan pembentukan “makna” oleh siswa dari apa yang mereka lakukan, lihat, dan dengar.

Implikasi dari pandangan konstruktivisme di sekolah ialah pengetahuan itu tidak dapat dipindahkan secara utuh dari pikiran guru ke siswa, namun secara aktif dibangun oleh siswa sendiri melalui pengalaman nyata. Piaget

mengungkapkan bahwa belajar sains merupakan proses konstruktif yang menghendaki partisipasi aktif dari siswa.

Berdasarkan teori ahli di atas, peneliti menganalisis bahwa teori konstruktivisme merupakan tindakan menciptakan suatu makna dari apa yang dipelajari, dengan kata lain, siswa membentuk suatu makna dari apa yang mereka lihat, dengar, dan lakukan. Aliran ini menekankan bagaimana siswa belajar bukan bagaimana guru mengajar. Siswa diberi kesempatan untuk menggunakan strateginya sendiri dalam belajar, sedangkan guru sebagai fasilitator dan mediator. Siswa dituntut untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, perlunya siswa belajar mandiri, dan perlunya siswa memiliki kemampuan untuk mengembangkan pengetahuannya sendiri.

teori belajar konstruktivisme adalah pembelajaran yang lebih menekankan pada proses dan kebebasan dalam menggali pengetahuan serta upaya dalam dalam mengkonstruksi pengalaman. Dalam proses belajarnya, memberi kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan gagasannya dengan bahasanya sendiri, untuk berfikir tentang pengalamannya sehingga siswa menjadi lebih kreatif dan imajinatif serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan guru hanyalah sebagai fasilitator dan moderator.

Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, bahwa *jigsaw* menuntut anak untuk membangun pengetahuannya sendiri. Dengan adanya kelompok asal dan kelompok ahli dalam menyelesaikan dan memahami materi pembelajaran. Sehingga teori belajar konstruktivistik sesuai dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*.



## B. Belajar dan Pembelajaran

Proses belajar dapat terlihat dari perubahan tingkah laku akibat dari pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman yang didapat. Dengan perubahan tersebut, seseorang dapat dikatakan telah mengalami proses pembelajaran, hal ini bisa dilakukan dengan berinteraksi dengan lingkungan yang ada di sekitarnya sehingga belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Belajar juga dapat dilihat sebagai proses pengarahan untuk mencapai suatu tujuan dan hal tersebut dapat diciptakan oleh pengetahuan dan pengalaman dari guru.

Menurut Hamalik (2001: 27) “Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*)” , kemudian menurut Nana Sudjana dalam Nunuk Suryani, Leo Agung (2012: 35) mengemukakan bahwa “belajar adalah suatu proses yang ditandai adanya perubahan pada diri seseorang yang sedang belajar”, sedangkan menurut Slameto (2003: 2) menyatakan “belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh para ahli maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses dimana perubahan perilaku seseorang ditimbulkan atau diubah melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman yang didapat selama melakukan pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran dialami

sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku dimana pun dan kapan pun.

Uno Hamzah (2008: 54) berpendapat bahwa “Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses interaksi antar peserta belajar dengan pengajar atau instruktur dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk pencapaian tujuan belajar tertentu sedangkan menurut Syaiful Sagala (2008) menyatakan bahwa “Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar sehingga merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan dan pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid”.

Berdasarkan pendapat para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu interaksi dua arah antara peserta didik dengan pengajar pada suatu lingkungan belajar agar siswa dapat belajar sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

### **C. Pembelajaran IPS**

#### **1. Pengertian Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang diajarkan di jenjang pendidikan dasar hingga menengah. IPS mengkaji tentang manusia dan segala sesuatu di sekitarnya. Menurut Sardjiyo (2011: 1.26) IPS merupakan “bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau suatu perpaduan”. Sedangkan menurut Wahab (2010: 1.30) menjelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial diartikan

“sebagai suatu studi masalah-masalah sosial yang disiplin dan dikembangkan dengan menggunakan pendekatan interdisipliner dan bertujuan agar masalah-masalah sosial itu dapat dipahami siswa” .

Selanjutnya Supriatna (2007: 3) menjelaskan “pengertian IPS merujuk pada kajian yang memusatkan perhatiannya pada aktivitas kehidupan manusia”. Lebih lanjut Panitia Seminar Nasional *Civic Education* pada tahun 1972 di Tawangmangun Solo ( dalam Winataputra, 2010: 1.30) menyatakan

Ilmu pengetahuan sosial diartikan sebagai studi masalah-masalah sosial yang dipilih dan dikembangkan dengan menggunakan pendekatan interdisipliner dan bertujuan agar masalah-masalah sosial itu dapat dipahami siswa

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang merupakan perpaduan dari disiplin ilmu-ilmu sosial seperti geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik, dan psikologi sosial, dimana pokok bahasannya adalah mempelajari, menelaah, menganalisis gejala, dan masalah sosial dimasyarakat.

## 2. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Setiap bidang studi yang tercantum dalam kurikulum sekolah, telah dijiwai oleh tujuan yang harus dicapai oleh pelaksana Proses Belajar Mengajar (PMB) bidang studi tersebut secara keseluruhan yang disebut tujuan kulikuler. Menurut Solihatin (2011: 15) tujuan IPS adalah tujuan “mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat kemampuan dan lingkungannya”. Selanjutnya menurut Sardjiyo (2011: 1.32) IPS bertujuan

“membentuk warga negara yang berkemampuan sosial dan yakin akan kehidupan sendiri di tengah-tengah kekuatan fisik dan sosial, yang pada akhirnya akan membentuk warganegara yang baik dan bertanggung jawab”.

Lebih lanjut, menurut Hasan (dalam Supriatna, 2007: 5) berpendapat bahwa tujuan IPS dapat dikelompokkan kedalam tiga kategori, yaitu pengembangan intelektual siswa,, pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa serta pengembangan diri siswa sebagai pribadi.

Sedangkan menurut Sardjiyo (2011: 1.28) secara keseluruhan tujuan pendidikan IPS di SD adalah sebagai berikut:

- a. Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat
- b. Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat
- c. Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian
- d. Membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
- e. Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Selanjutnya tujuan kulikuler tersebut diterjemahkan ke dalam tujuan sekolah yang dituangkan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Semua jenjang pendidikan yang menggunakan KTSP menurunkan tujuan pendidikan nasional menjadi tujuan institusional. Dari setiap tujuan institusional diselaraskan dengan tujuan kurikuler setiap mata pelajaran. Seperti mata pelajaran IPS, menurut Sardjiyo (2011: 1.28) untuk tingkat SD/MI memiliki tujuan yaitu agar siswa memiliki kemampuan.

- a. Menenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya

- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tau, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat local, nasional, dan global.

Selanjutnya menurut Barr dkk (dalam Winataputra 2010: 1.31) masuknya kesempatan akademis tentang Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Diwujudkan kedalam tiga bentuk yaitu

- (1) Pendidikan IPS terintegrasi dengan nama Pendidikan Kewarganegaraan/Studi Sosial, (2) pendidikan IPS terpisah, dimana IPS hanya digunakan sebagai konsep payung untuk mata pelajaran geografi, sejarah dan ekonomi, (3) pendidikan Kewarganegaraan sebagai bentuk pendidikan IPS khusus, yang dalam konsep tradisi "*social studies*" termasuk tradisi *citizenship transmission*

Berdasarkan pendapat para ahli, penulis menyimpulkan bahwa tujuan IPS adalah membantu siswa agar dapat menyesuaikan/memahami dirinya terhadap lingkungannya, dapat mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam masyarakat agar menjadi warga negara yang baik. Dapat membantu siswa memecahkan masalah yang ada, baik masalah pribadi/masalah sosial. Sehingga siswa memiliki kepedulian sosial yang tinggi. Serta mengacu pada tujuan pendidikan nasional.

### 3. Keterampilan Dasar Pembelajaran IPS

Keterampilan pengajaran IPS dibutuhkan untuk menangani gejala sosial, mencakup keterampilan berfikir dan pengolahan data. Keterampilan IPS tidak hanya terbatas pada kemampuan intelektual saja namun juga berorientasi pada pengembangan pribadi siswa baik untuk kepentingan dirinya, maupun masyarakat luas. Wahab (2010: 1.25) menjelaskan

berbagai keterampilan yang harus dikembangkan melalui program pendidikan IPS, antara lain.

- a. Berfikir kritis.
- b. Menganalisis dan memecahkan masalah.
- c. Menentukan dan mengumpulkan informasi atau data.
- d. Mampu mengorganisaikan dan menilai secara logis.
- e. Membaca dan mendengarkan untuk mampu mengerti secara nalar.
- f. Berbicara dan menulis secara sistematis.
- g. Menginterpretasikan atau membaca peta globe, bagan, statistik, dan grafik secara akurat.
- h. Menggunakan konsep ruang dan waktu.
- i. Ikut dalam kegiatan kelompok

Selanjutnya Sardjio (2011: 2.34 – 2.38) menjelaskan keterampilan intelektual atau kemampuan analisis, personal dan sosial dalam kurikulum IPS di SD tahun 2006 kelas 3 dan 4

1. Keterampilan Intelektual / Keterampilan Analisis
  - a. Keterampilan untuk memperoleh pengetahuan dan informasi melalui pengumpulan fakta, bacaan, mendengarkan penjelasan narasumber (guru dan lain-lain) melalui partisipasi aktif diskusi, kunjungan kelapangan dan sebagainya.
  - b. Keterampilan berfikir, menafsirkan, menganalisis dan mengorganisasikan informasi
  - c. Keterampilan mengkritik informasi dan membedakan mana fakta dan mana opini
  - d. Keterampilan membuat keputusan
  - e. Keterampilan memecahkan masalah
  - f. Keterampilan menggunakan media
2. Keterampilan personal
  - a. Keterampilan studi dan kebiasaan kerja
  - b. Keterampilan bekerja dalam kelompok
  - c. Keterampilan akademik atau belajar
  - d. Keterampilan lainnya
    - 1)Keterampilan fisik
    - 2)Keterampilan politik
    - 3)Keterampilan pengembangan emosional
3. Keterampilan sosial  
Keterampilan ini meliputi kehidupan dan kerja sama, belajar memberi dan menerima tanggung jawab, menghormati hak-hak orang lain, membina kesadaran sosial

Sebagai program pendidikan IPS yang layak harus mampu memberikan berbagai pengertian yang mendasar, melatih berbagai keterampilan serta

mengembangkan sikap moral yang dibutuhkan agar peserta didik menjadi warga negara yang berguna, baik dirinya dan orang lain

#### 4. Pendidikan IPS di Sekolah Dasar

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD/MI harus memperhatikan kebutuhan anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Rata-rata usia anak SD/MI adalah 6-12 tahun.

Wahab (2010 : 3.5) menjelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang kita kenal di Indonesia bukan Ilmu Sosial. Oleh karena itu, proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada berbagai tingkat pendidikan baik Pendidikan Tinggi, juga pada tingkat persekolahan mulai dari tingkat Sekolah Dasar dan Sekolah Lanjutan Pertama maupun Lanjutan Atas, tidak menekankan pada aspek teoritis keilmuan, melainkan lebih menekankan kepada segi praktis mempelajari, menelaah serta mengkaji gejala dan masalah sosial, dengan mempertimbangkan bobot dan tingkat kemampuan peserta didik pada setiap jenjang yang berbeda.

Selanjutnya Wahab (2010: 1.18) berpendapat bahwa “untuk tingkat Sekolah Dasar (SD) intinya merupakan perpaduan antara geografi dan sejarah. Lebih lanjut Sardjiyo (2010: 5.3 – 5.32) Menjelaskan pendekatan pembelajaran IPS di Sekolah dasar sebagai berikut

- a. Pendekatan Kognitif dalam Pembelajaran IPS SD
  - a) Tujuan
  - b) Proses penelitian
  - c) penelitian
  - d) Konsep
  - e) Generalisasi
- b. Pendekatan Sosial, Personal dan Prilaku dalam Pembelajaran IPS SD
  - a) Emosi
  - b) Nilai dan Sikap
  - c) Prilaku Sosial

Dalam pembelajaran IPS di SD terdapat batasan-batasan materi yang diajarkan. Menurut Supriatna (2007: 22) menyebutkan ruanglingkup pendidikan IPS di SD sebagai berikut

- a) Manusia, Tempat dan Lingkungan

- b) Waktu, Keberlanjutan dan perubahan
- c) Sistem sosial dan budaya
- d) Prilaku ekonomi dan kesejahteraan

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS di SD/MI harus memperhatikan kebutuhan anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Untuk tingkat Sekolah Dasar (SD) intinya merupakan perpaduan antara geografi dan sejarah yang mencakup ruanglingkup manusia, waktu, sistem sosial dan budaya, serta prilaku ekonomi dan kesejahteraan

#### 5. Ruang Lingkup IPS di SD

Dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi menyatakan bahwa ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Manusia, Tempat dan Lingkungan
- b. Waktu, Keberlanjutan dan Perubahan
- c. Sistem Sosial dan Budaya
- d. Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan.

Untuk selanjutnya ruang lingkup materi IPS yang dipelajari siswa SD tertuang dalam Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang terdapat di dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Adapun Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS Kelas IV adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran IPS Kelas IV Semester 2

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi	2.1 Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya 2.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat 2.3 Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya



	2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerahnya
--	---

Standar Kompetensi yang digunakan dalam penelitian ini adalah SK 2 yaitu Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi. Sedangkan KD yang digunakan yaitu 2.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat

#### **D. Model Pembelajaran Kooperatif**

##### 1. Pengertian model pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif sering disebut dengan pembelajaran secara berkelompok yang menuntut siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Ratna dalam Rusman (2010: 201) menyatakan bahwa Model pembelajaran ini dikembangkan dari teori belajar konstruktivisme yang lahir dari gagasan piaget dan vigotsky berdasarkan penelitian bahwa pengetahuan dibangun dalam pikiran anak dan Huda Miftahul (2011: 29) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh suatu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial diantara kelompok-kelompok pembelajaran yang didalamnya setiap pembelajaran bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain kemudian Rusman (2010: 202) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen sedangkan sanjaya dalam Rusman

(2010: 203) berpendapat bahwa *cooperave learning* merupakan kegiatan yang dilakukan dengan cara berkelompok. Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan

Berdasarkan pendapat di atas maka, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok serta terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur yang bersifat heterogen dan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses kerja sama dalam kelompok.

## 2. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Menurut Rusman (2010: 206) Karakteristik pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Pembelajaran secara tim  
Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan.
- b. Didasarkan pada manajemen kooperatif  
Fungsi manajemen sebagai perencana melaksanakan bahwa pembelajaran kooperatif sesuai dengan perencanaan, fungsi sebagai organisasi adalah menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan fungsi sebagai kontrol, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui bentuk tes maupun nontes.
- c. Kemauan untuk bekerja sama  
Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karena itu prinsip kebersamaan atau kerja sama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif.

- d. Keterampilan bekerja sama  
Kemampuan bekerja sama itu dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Dengan demikian siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dengan anggota lain.

#### **E. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw.**

##### 1. Perkembangan model pembelajaran jigsaw

Perkembangan model pembelajaran jigsaw terjadi proses tiga tahapan perkembangan Huda Miftahul (2011: 120) berpendapat bahwa Metode jigsaw pertama kali dikembangkan oleh Aronson (1975). Metode ini memiliki dua versi tambahan, jigsaw II (Slavin, 1989) dan jigsaw III (Kagan, 1990). Dalam metode jigsaw, siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri 5 anggota. Setiap kelompok diberi informasi yang membahas salah satu topik dari materi pelajaran mereka saat itu. masing-masing anggota harus mempelajari bagian yang berbeda dari informasi tersebut.

Ketika Aronson (1975) mengembangkan metode jigsaw untuk pertama kalinya, Slavin (1989) lalu mengadopsi dan memodifikasinya kembali. Hasil modifikasi yang dilakukan Slavin ini dikenal dengan metode jigsaw versi II. Dalam metode ini setiap kelompok berkompetisi untuk memperoleh penghargaan kelompok (*group reward*). Penghargaan ini diperoleh berdasarkan performa individu masing-masing anggota.

Teknis pelaksanaannya hampir sama dengan jigsaw I pertama-tama, setiap kelompok disajikan informasi yang sama. Kemudian masing-masing kelompok menunjuk satu orang anggota yang dianggap ahli untuk bergabung dalam satu kelompok lagi yang sering dikenal dengan kelompok

ahli. Dalam kelompok ahli ini setiap anggota saling berdiskusi untuk memahami lebih detail tentang informasi tersebut.

Metode jigsaw yang ketiga ini dikembangkan oleh Kagan(1990). Tidak ada perbedaan yang menonjol antara jigsaw I, jigsaw II, dan jigsaw III dalam tata laksana dan prosedurnya masing-masing. Hanya saja, dalam jigsaw III, kagan lebih berfokus pada penerapannya di kelas-kelas bilingual. Jadi, berbeda dengan dua metode jigsaw sebelumnya yang dapat diterapkan untuk semua materi pelajaran, metode jigsaw III khusus diterapkan untuk kelas bilingual.

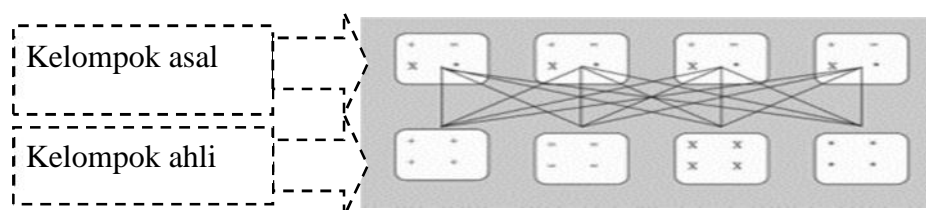
## 2. Pengertian model pembelajaran jigsaw

Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah pembelajaran yang memiliki kelompok asal dan kelompok ahli dalam menyelesaikan dan memahami materi pembelajaran. Rusman (2010: 218) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah sebuah model belajar kooperatif yang menitik beratkan pada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil, dan menurut Shoimin Aris (2014: 90) model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw menitikberatkan pada kerja kelompok dalam bentuk kelompok kecil. Model jigsaw merupakan model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas empat sampai enam orang secara heterogen, sedangkan Yamin Martinis (2013: 89) berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan suatu struktur kooperatif yang setiap anggota kelompoknya bertanggung jawab untuk mempelajari anggota-anggota lain tentang salah satu bagian materi. Dalam penerapan model pembelajaran tipe jigsaw, setiap anggota kelompok diberi

bagian materi yang harus dipelajari oleh seluruh kelompok dan menjadi ahli dibagiannya.

Pada model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, terdapat kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal yaitu kelompok induk siswa yang beranggotakan siswa dengan kemampuan, asal, dan latar belakang keluarga yang beragam. Kelompok asal merupakan gabungan dari beberapa ahli. Kelompok ahli yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok asal yang berbeda yang ditugaskan untuk mempelajari dan mendalami topik tertentu dan menyelesaikan tugas-tugas yang berhubungan dengan topiknya untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal.

Hubungan antara kelompok asal dan kelompok ahli digambarkan sebagai berikut Arends dalam Yamin Martinis (2013: 93)



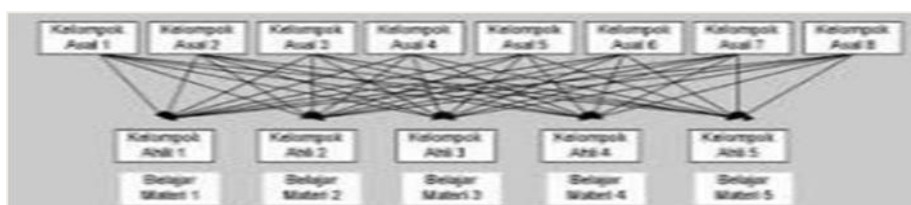
Gambar 2.1 Ilustrasi Kelompok Jigsaw

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas maka, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah pembelajaran yang menitikberatkan kegiatan pada siswa secara berkelompok dalam bentuk kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang yang bertugas memahami dan mempelajari materi yang telah diberikan sesuai dengan bagiannya serta menjadi ahli dalam bagian materinya.

### 3. Langkah-langkah model pembelajaran Jigsaw

Menurut Yamin Martinis (2013: 94) Langkah-langkah model pembelajaran Jigsaw adalah sebagai berikut :

- a. Guru membagi suatu kelas menjadi beberapa kelompok, dengan setiap kelompok terdiri dari 4 – 6 siswa dengan kemampuan yang berbeda. Kelompok ini disebut kelompok asal. Jumlah anggota dalam kelompok asal menyesuaikan dengan jumlah bagian materi pelajaran yang akan dipelajari siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dalam teknik Jigsaw ini, setiap siswa diberi tugas mempelajari salah satu bagian materi pembelajaran tersebut. Semua siswa dengan materi pembelajaran yang sama belajar bersama dalam kelompok yang disebut kelompok ahli (Counterpart Group/CG). Dalam kelompok ahli, siswa mendiskusikan bagian materi pembelajaran yang sama, serta menyusun rencana bagaimana menyampaikan kepada temannya jika kembali ke kelompok asal. Kelompok asal ini oleh Aronson disebut kelompok Jigsaw (gigi gergaji).



Gambar 2.2 Pembentukan Kelompok Jigsaw

- b. Setelah siswa berdiskusi dalam kelompok ahli maupun kelompok asal, selanjutnya dilakukan presentasi masing-masing kelompok atau dilakukan pengundian salah satu kelompok untuk menyajikan hasil diskusi kelompok yang telah dilakukan agar guru dapat menyamakan persepsi pada materi pembelajaran yang telah didiskusikan.
- c. Guru memberikan kuis untuk siswa secara individual.
- d. Guru memberikan penghargaan pada kelompok melalui skor penghargaan berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individual dari skor dasar ke skor kuis berikutnya.
- e. Materi sebaiknya secara alami dapat dibagi menjadi beberapa bagian materi pembelajaran.
- f. Perlu diperhatikan bahwa jika menggunakan Jigsaw untuk belajar materi baru maka perlu dipersiapkan suatu tuntunan dan isi materi yang runtut serta cukup sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pembelajaran model jigsaw ini dikenal juga dengan kooperatif para ahli.

Karena anggota setiap kelompok dihadapkan pada permasalahan yang berbeda. Tetapi permasalahan yang dihadapi setiap kelompok sama, setiap utusan dalam kelompok yang berbeda membahas materi yang sama, disebut

dengan tim ahli yang bertugas membahas permasalahan yang dihadapi, selanjutnya hasil pembahasan dibawa ke kelompok asal dan disampaikan kepada anggota kelompoknya.

4. Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ini memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penerapannya.

a. Kelebihan model pembelajaran jigsaw menurut Shoimin Aris (2014:93)

1. Memungkinkan peserta didik dapat mengembangkan kreativitas, kemampuan, dan daya pemecahan masalah menurut kehendaknya sendiri.
2. Hubungan antara guru dan peserta didik berjalan secara seimbang dan memungkinkan suasana belajar menjadi sangat akrab sehingga harmonis.
3. Memotivasi guru untuk bekerja lebih aktif dan kreatif.
4. Mampu memadukan berbagai pendekatan belajar, yaitu pendekatan kelas, kelompok, dan individual

b. Kekurangan model pembelajaran jigsaw menurut Shoimin Aris (2014:93)

1. Guru harus selalu mengingatkan siswamenggunakan keterampilan-keterampilan kooperatif dalam kelompok masing-masing, karena jika tidak diingatkan maka dikhawatirkan kelompok akan tidak berjalan dalam diskusi.
2. Anggota kelompok yang kurang akan menimbulkan masalah.
3. Membutuhkan waktu yang lebih lama, apalagi penetaan ruang belum terkondisi dengan baik sehingga perlu waktu untuk mengubah posisi yang dapat menimbulkan kegaduhan.

## **F. Model Pembelajaran Langsung**

Model pembelajaran yang menggunakan pendekatan mengajar yang dapat membantu siswa mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh pengetahuan langkah demi langkah adalah model pembelajaran langsung (direct intruction). Menurut Nur (2000:7) pembelajaran langsung adalah model pembelajaran yang berpusat pada guru, yang mempunyai 5 langkah

dalam pelaksanaannya, yaitu menyiapkan siswa menerima pelajaran, demonstrasi, pelatihan terbimbing, umpan balik, dan pelatihan lanjut (mandiri).

Arends (2001) menyatakan: Pembelajaran langsung adalah model berpusat pada guru yang memiliki lima langkah: menetapkan tujuan, penjelasan/atau demonstrasi, panduan praktek, umpan balik, dan perluasan praktek. Pelajaran dalam pembelajaran langsung memerlukan perencanaan yang hati-hati oleh guru dan lingkungan belajar yang menyenangkan dan berorientasi tugas.

Model pembelajaran langsung memberikan kesempatan siswa belajar dengan mengamati secara selektif, mengingat dan menirukan apa yang dimodelkan gurunya. Oleh karena itu hal penting yang harus diperhatikan dalam menerapkan model pembelajaran langsung adalah menghindari menyampaikan pengetahuan yang terlalu kompleks. Di samping itu, model pembelajaran langsung mengutamakan pendekatan deklaratif dengan titik berat pada proses belajar konsep dan keterampilan motorik, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih terstruktur. Guru yang menggunakan model pembelajaran langsung tersebut bertanggung jawab dalam mengidentifikasi tujuan pembelajaran, struktur materi, dan keterampilan dasar yang akan diajarkan. Kemudian menyampaikan pengetahuan kepada siswa, memberikan pemodelan/demonstrasi, memberikan kesempatan pada siswa untuk berlatih menerapkan konsep/keterampilan yang telah dipelajari, dan memberikan umpan balik.

Lebih lanjut Nur (2000 : 3) Model pembelajaran langsung memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

1. Adanya tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada siswa termasuk prosedur hasil belajar
2. Sintaks atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran
3. Sistem pengolahan dan lingkungan belajar model yang diperlukan agar kegiatan pembelajaran tertentu dapat berlangsung dengan berhasil.



Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran langsung adalah Sebuah model pengajaran yang bertujuan untuk membantu siswa mempelajari keterampilan dasar dan pengetahuan yang dapat diajarkan langkah-demi-langkah

Kelebihan model pembelajaran langsung menurut Arens (2001) sebagai berikut:

1. Dalam model pembelajaran langsung, guru mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang diterima oleh siswa sehingga dapat mempertahankan fokus mengenai apa yang harus dicapai oleh siswa.
2. Merupakan cara yang paling efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan kepada siswa yang berprestasi rendah sekalipun.
3. Model ini dapat digunakan untuk membangun model pembelajaran dalam bidang studi tertentu. Guru dapat menunjukkan bagaimana suatu permasalahan dapat didekati, bagaimana informasi dianalisis, bagaimana suatu pengetahuan dihasilkan.
4. Model pembelajaran langsung menekankan kegiatan mendengarkan (melalui ceramah) dan kegiatan mengamati (melalui demonstrasi), sehingga membantu siswa yang cocok belajar dengan cara-cara ini.
5. Model pembelajaran langsung dapat memberikan tantangan untuk mempertimbangkan kesenjangan antara teori dan fakta.
6. Model pembelajaran langsung dapat diterapkan secara efektif dalam kelas besar maupun kelas yang kecil.
7. Siswa dapat mengetahui tujuan-tujuan pembelajaran dengan jelas.
8. Waktu untuk berbagi kegiatan pembelajaran dapat dikontrol dengan ketat.
9. Dalam model ini terdapat penekanan pada pencapaian akademik.
10. Kinerja siswa dapat dipantau secara cermat.
11. Umpan balik bagi siswa berorientasi akademik.
12. Model pembelajaran langsung dapat digunakan untuk menekankan butir-butir penting atau kesulitan-kesulitan yang mungkin dihadapi siswa.
13. Model pembelajaran langsung dapat menjadi cara yang efektif untuk mengajarkan informasi dan pengetahuan

Kelemahan model pembelajaran langsung menurut Arens (2001) sebagai berikut:

1. Karena dalam model ini berpusat pada guru, maka kesuksesan pembelajaran bergantung pada guru. Jika guru kurang dalam persiapan, pengetahuan, kepercayaan diri, antusiasme maka siswa dapat menjadi bosan, teralihkan perhatiannya, dan pembelajaran akan terhambat.
2. Model pembelajaran langsung sangat bergantung pada cara komunikasi guru. Jika guru tidak dapat berkomunikasi dengan baik maka akan menjadikan pembelajaran menjadi kurang baik pula.

3. Jika materi yang disampaikan bersifat kompleks, rinci atau abstrak, model pembelajaran langsung tidak dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk cukup memproses dan memahami informasi yang disampaikan.
4. Jika terlalu sering menggunakan model pembelajaran langsung akan membuat beranggapan bahwa guru akan memberitahu siswa semua informasi yang perlu diketahui. Hal ini akan menghilangkan rasa tanggung jawab mengenai pembelajaran siswa itu sendiri.
5. Demonstrasi sangat bergantung pada keterampilan pengamatan siswa. Kenyataannya, banyak siswa bukanlah pengamat yang baik sehingga sering melewatkan hal-hal penting yang seharusnya diketahui.

## G. Aktivitas Belajar

Proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek psikologis siswa baik jasmani maupun rohani, sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat tepat, mudah, dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Menurut Hamalik (2008: 23) aktivitas belajar merupakan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa itu dapat mengembangkan pengetahuannya guna mencapai tujuan pembelajaran.

Kemudian dijelaskan lebih lanjut oleh Dierich (Suhana, 2008: 22) tentang jenis-jenis aktivitas dalam pembelajaran yaitu: Kegiatan-kegiatan visual, yaitu membaca, melihat gambargambar, mengamati orang lain bekerja atau bermain.

- a) Kegiatan-kegiatan lisan (oral): mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara, diskusi.
- b) Kegiatan-kegiatan mendengarkan: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, atau mendengarkan radio.
- c) Kegiatan-kegiatan menulis, yaitu menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan *copy*, membuat *out line* atau rangkuman, dan mengerjakan test, serta mengisi angket.
- d) Kegiatan-kegiatan menggambar, yaitu menggambar, membuat grafik, *chart*, diagram, peta, dan pola.
- e) Kegiatan-kegiatan metrik, yaitu melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, serta menari dan berkebun
- f) Kegiatan-kegiatan mental, yaitu merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat

- g) hubungan-hubungan dan membuat keputusan. Kegiatan-kegiatan emosional, yaitu minat, membedakan, berani, tenang, dll.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah segala aktivitas siswa yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung yang melibatkan segala aspek, baik jasmani maupun rohani agar dapat mengembangkan pengetahuannya supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Semakin banyak aktivitas yang dilakukan oleh siswa, diharapkan siswa akan lebih memahami dan menguasai materi pelajaran.

## **H. Hasil belajar**

### **1. Pengertian hasil belajar**

Hasil belajar merupakan suatu hal yang berkaitan dengan belajar. Individu yang melakukan aktivitas belajar akan memperoleh hasil belajar. Nawawi (dalam Susanto, 2013: 5) menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.

Supardi (2015: 2-3) menyebutkan tipe keberhasilan belajar ranah kognitif meliputi:

- 1) Hasil belajar pengetahuan terlihat dari kemampuan: mengetahui tentang hal-hal khusus, istilah, fakta-fakta khusus, prinsip-prinsip, kaidah-kaidah.
- 2) Hasil belajar pemahaman terlihat dari kemampuan: menerjemahkan, menafsirkan, menentukan, memperkirakan, mengartikan.
- 3) Hasil belajar penerapan terlihat dari kemampuan: memecahkan masalah, membuat bagan atau grafik, menggunakan istilah atau konsep-konsep.
- 4) Hasil belajar analisis terlihat pada siswa dalam bentuk kemampuan: mengenali masalah, membedakan, menganalisis unsur-unsur, hubungan-hubungan, dan prinsip-prinsip organisasi.

- 5) Hasil belajar sintesis terlihat pada siswa berupa kemampuan menghasilkan, menyusun kembali dan merumuskan.
- 6) Hasil belajar evaluasi dapat dilihat pada diri siswa berupa kemampuan menilai berdasarkan norma tertentu, mempertimbangkan, memilih alternatif.

Susanto (2013: 5) mengemukakan bahwa hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Suprijono (2014: 5) menyatakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Blomm, dkk. (dalam Sudijono, 2008: 49) menyatakan bahwa:

hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam tiga domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Setiap domain disusun menjadi beberapa jenjang kemampuan, mulai dari hal yang sederhana sampai dengan hal yang kompleks, mulai dari hal yang mudah sampai dengan hal yang sukar, dan dari hal yang konkret sampai dengan hal yang abstrak. Dalam konteks evaluasi hasil belajar, maka ketiga domain atau ranah itulah yang harus dijadikan sasaran dalam setiap kegiatan evaluasi hasil belajar.

#### 1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental dan otak. Menurut Bloom (dalam Sudijono, 2008: 49), segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif terdapat enam jenjang proses berpikir, mulai dari jenjang terendah hingga jenjang yang paling tinggi. Keenam jenjang tersebut adalah pengetahuan/hafalan/ingatan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan penilaian (*evaluation*). Keenam jenjang berpikir pada ranah kognitif ini bersifat kontinum dan *overlap* (tumpang tindih).

#### 2) Ranah Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap, nilai, minat dan apresiasi. Sikap seseorang dapat dilihat perubahannya bila

seseorang telah memiliki penguasaan afektif yang tinggi. Susanto (2013: 102) menyatakan bahwa :

aspek afektif yaitu ciri-ciri kreativitas yang lebih berkaitan dengan perasaan seseorang, yang ditandai dengan berbagai perasaan tertentu, seperti: rasa ingin tahu, bersifat imajinatif/ fantasi, merasa tertantang oleh kemajemukan, sifat berani mengambil resiko, sifat menghargai, percaya diri, keterbukaan terhadap pengalaman baru, dan menonjol dalam salah satu bidang seni.

Ciri-ciri ranah afektif pada siswa akan tampak pada beberapa tingkah laku, seperti: perhatiannya terhadap mata pelajaran yang sedang dipelajari, kedisiplinan dalam mengikuti pelajaran di sekolah, motivasi yang tinggi untuk tahu lebih banyak mengenai pelajaran yang diterima, rasa hormat kepada guru, serta percaya diri dalam mengikuti pembelajaran.

### 3) Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar ranah psikomotor dikemukakan oleh Simpson (dalam Sudijono, 2008: 57) yang menyatakan bahwa hasil belajar psikomotor ini tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak individual. Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan untuk berperilaku).

Berdasarkan uraian para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran baik dari aspek kognitif, afektif maupun psikomotor. Karena belajar merupakan suatu proses dari

seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

## **I. Hasil Penelitian Relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang pernah dilaksanakan oleh:

1. Nur Azizah (2013), dalam penelitian yang berjudul “ pengaruh metode pembelajaran *jigsaw* terhadap hasil belajar mata pelajaran dasar kompetensi kejuruan di SMK Wongsorejo Gombang”. Hasil penelitian menunjukkan dari hasil penelitian pada sejumlah 36 siswa kelas eksperimen didapatkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen yang diajar dengan metode pembelajaran *Jigsaw* lebih tinggi dari nilai rata-rata yang diajar dengan metode pembelajaran konvensional .Jadi terdapat pengaruh metode pembelajaran *Jigsaw* terhadap hasil belajar mata pelajaran dasar kompetensi kejuruan di SMK Wongsorejo Gombang.
2. Fitri Rahmawati (2009), dalam penelitian yang berjudul “pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar kimia materi pokok sistem periodik unsur kelas x di MA Uswatun Hasanah Mangkang”. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh signifikan antara pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar kimia materi pokok sistem periodik unsur.
3. Angga Pranata (2013), dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar IPA siswa pada konsep cahaya”. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar IPA.

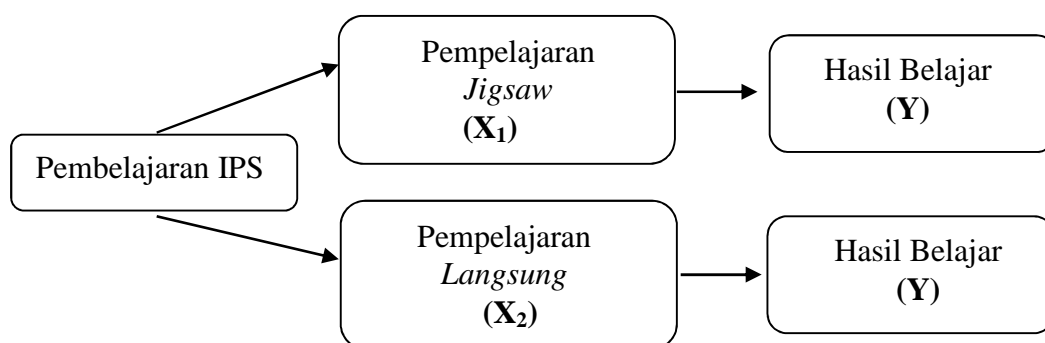
Berdasarkan penelitian relevan yang pernah dilakukan oleh peneliti di atas maka, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berpengaruh terhadap hasil belajar kimia serta mata pelajaran IPA. Berdasarkan hal tersebut peneliti juga ingin melakukan penelitian tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 6 Gedong Air Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017

#### **J. Kerangka Pikir Peneliti**

Keberhasilan peserta didik dalam belajar dapat diukur dengan hasil belajar yang diperoleh selama mengikuti proses kegiatan belajar-mengajar. Perolehan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas IV SD Negeri 6 Gedong Air Bandar Lampung masih belum cukup baik. Hasil belajar diduga dipengaruhi oleh faktor yaitu cara mengajar guru yang masih menggunakan pembelajaran langsung dalam proses kegiatan pembelajaran. Pembelajaran langsung hanya berpusat kepada guru tanpa melibatkan siswa untuk aktif, sehingga banyak siswa yang merasa bosan dan jenuh saat mendengarkan pembelajaran dari guru. Pembelajaran kooperatif menuntut keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran, dalam melakukan kegiatan pembelajaran, siswa akan dibagi ke dalam kelompok kecil berjumlah empat sampai enam orang dan setiap kelompok akan mewakilkan satu anggotanya untuk bergabung dengan kelompok ahli, Hal ini akan meningkatkan interaksi guru dengan siswa, siswa dengan siswa, sehingga pembelajaran akan terasa lebih menarik karna siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terdapat 6 tahap dalam pelaksanaannya, guru membagi kelompok kecil 4 – 6 orang, kemudian

kelompok tersebut masing masing perwakilan akan masuk kedalam kelompok ahli dimana kelompok ini ditugaskan untuk memahami suatu materi dan ketika kembali kekelompok asalnya akan memberitahukan teman – teman sekelompoknya tentang materi yang telah dipelajarinya. Setelah itu guru akan memberikan kuis secara individual. Melalui pembelajaran ini siswa diajarkan cara bekerja sama dan mendengarkan pendapat teman.



Gambar 2.3 Kerangka Pikir Peneliti

## K. Hipotesis Penelitian

Menurut Iskandar dalam Musfiqon (2012: 46) Hipotesis merupakan pernyataan yang masih harus diuji kebenarannya secara empirik. Karena hipotesis masih bersifat dugaan, belum merupakan pembenaran atas jawaban masalah penelitian. Dari inilah perlu dilakukan penelitian untuk mencari jawaban yang sebenarnya atas hipotesis yang dimunculkan peneliti.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

### 1. Rumusan Hipotesis Nol (Ho):

- 1.1 Tidak Ada Perbedaan hasil belajar Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dengan Hasil Belajar yang Menggunakan Model Pembelajaran Langsung Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 6 Gedung Air Tahun Ajaran 2016/2017.



1.2 Tidak Ada Pengaruh hasil belajar Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dengan Hasil Belajar IPS yang Menggunakan Model Pembelajaran Langsung Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 6 Gedung Air Tahun Ajaran 2016/2017.

2. Rumusan Hipotesis Alternatif (Ha):

2.1 Terdapat Perbedaan hasil belajar menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dengan Hasil Belajar Yang Menggunakan Model Pembelajaran Langsung Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 6 Gedung Air Tahun Ajaran 2016/2017.

2.2 Terdapat Pengaruh hasil belajar Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 6 Gedung Air Tahun Ajaran 2016/2017.

### III.METODE PENELITIAN

#### A. Metode Penelitian

Sugiyono (2012: 3) menyatakan metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu dan metode penelitian pendidikan diartikan sebagai sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.

Dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen, dimana metode eksperimen menurut Sugiyono (2012: 107) metode eksperimen merupakan metode yang menjadi bagian dari metode kuantitatif yang mempunyai ciri khas tersendiri, yaitu dengan adanya kelompok kontrolnya. Metode penelitian yang digunakan penulis adalah penelitian eksperimen dengan metode *quasi eksperimental design*, desain eksperimen yang digunakan adalah *Nonequivalent Kontrol Group Design* yang merupakan bentuk metode penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*). Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan perlakuan pembelajaran yang sama dari segi tujuan, isi, bahan pembelajaran dan waktu belajar. Perbedaan terletak pada dimanfaatkan atau tidak dimanfaatkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelompok	Perlakuan	Posttest
<b>Eksperimen</b>	Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Jigsaw</i>	<b>Y<sub>1</sub></b>
<b>Kontrol</b>	Menggunakan model pembelajaran Langsung	<b>Y<sub>2</sub></b>

Sumber : Sugiyono (2012: 116).

Keterangan :

**Y<sub>1</sub> dan Y<sub>2</sub>** : Tes akhir yang sama pada kedua kelas

Tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki ada tidaknya pengaruh dengan cara diberi tes di akhir pembelajaran (*Post test*), setelah itu memberikan perlakuan tertentu pada kelas eksperimen dan menyediakan kelas kontrol. Pembelajaran pada kelas eksperimen memperoleh perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* sedangkan pembelajaran pada kelas kontrol memperoleh perlakuan menggunakan model pembelajaran langsung. Pada akhir pertemuan siswa diberi *posttest*, yaitu dengan memberikan tes kemampuan penyelesaian soal dalam bentuk pilihan ganda yang dilakukan pada kedua kelas sampel dengan soal tes yang sama untuk mengetahui hasil belajar siswa.

## B. Tempat dan Waktu Penelitian

### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 6 Gedung Air Bandar Lampung.

### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2017.

## C. Populasi dan sampel penelitian

### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang

mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010: 117).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 6 Gedung Air Bandar Lampung sebanyak 62 siswa.

## 2. Sampel

Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah *proporsional random sampling* merupakan teknik pengambilan sampel secara acak. dalam penelitian ini dipilih atau ditunjuk kelas IVa sebagai kelas eksperimen dan kelas IVb sebagai kelas kontrol. Secara sampel berdasarkan populasi dapat di lihat pada tabel berikut.

Tabel 3.2 Sebaran Populasi dari Sampel Penelitian

No	Kelas	Populasi	Proporsional	Sampel	Keterangan
1	Kelas IV A	30	0.5	15	Kelas Eksperimen
2	Kelas IV B	32	0.5	16	Kelas Kontrol
	Jumlah	62	0.5	31	-

## D. Prosedur Penelitian

Penelitian terdiri dari tiga tahapan, yaitu prapenelitian, perencanaan dan tahap pelaksanaan penelitian. Adapun langkah-langkah dari setiap tahapan tersebut, adalah:

### 1. Penelitian Pendahuluan

- a. Peneliti membuat surat izin penelitian pendahuluan ke sekolah
- b. Melakukan penelitian pendahuluan untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas dan siswa yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara

mengajar guru IPS.

c. Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

## 2. Tahap Perencanaan

a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan menyiapkan instrumen penelitian.

## 3. Tahap Pelaksanaan.

a. Mengadakan 3 kali kegiatan pembelajaran di kelas kontrol.

b. Mengadakan 3 kali kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen.

c. Melaksanakan 1 kali test di kedua kelas pada awal dan akhir pembelajaran.

d. Mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data hasil test dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

e. Membuat laporan hasil penelitian.

## **E. Variabel Penelitian**

penelitian ini akan diteliti dua macam variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Menurut Sugiyono (2010: 61) mengemukakan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

### 1. Variabel bebas

Variabel bebas (Independen) atau sering disebut sebagai variabel stimulus, prediktor, atau antecedent. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2010: 61). Jadi variabel bebas merupakan

variabel yang dapat mempengaruhi variabel lain yang dilambangkan dengan X. variabel bebas dalam penelitian ini.

- Variabel bebas ( $X_1$ ) yang memengaruhi variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah “Aktivitas pembelajaran *Cooperative tipe Jigsaw*”.
- Variabel bebas ( $X_2$ ) “Aktivitas pembelajaran Langsung”

## 2. Variabel terikat

Variabel terikat (Dependent) atau sering disebut variabel output, kriteria, atau konsekuen. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2010 : 61). sehingga sifatnya sangat tergantung pada variabel lain yang dilambangkan dengan Y. variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS.

## F. Definisi Konseptual Dan Operasional Variabel

### 1. Definisi konseptual

- a. Variabel aktivitas belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw

Aktivitas belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah pembelajaran dimana siswa ditempatkan dalam kelompok belajar beranggotakan 4 atau 5 orang dengan kemampuan akademik yang berbeda, sehingga dalam setiap kelompok terdapat siswa yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah.

- b. Aktivitas belajar menggunakan model Pembelajaran Langsung adalah Model pembelajaran yang menggunakan pendekatan mengajar yang dapat membantu siswa mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh pengetahuan langkah demi langkah.

c. Variabel hasil belajar IPS

Hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya tidak tahu menjadi tahu, dan tidak mengerti menjadi mengerti.

2. Definisi operasional

- a. Aktivitas belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dimulai dari guru membagi suatu kelas menjadi beberapa kelompok, dengan setiap kelompok terdiri dari 4 – 6 siswa dengan kemampuan yang berbeda. Kelompok ini disebut kelompok asal. Jumlah anggota dalam kelompok asal menyesuaikan dengan jumlah bagian materi pelajaran yang akan dipelajari siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Seperti siswa dapat menjelaskan pengertian koperasi, sejarah terbentuknya koperasi, menjelaskan lambang koperasi, menyebutkan prinsip koperasi, menjelaskan hak dan kewajiban anggota koperasi dan lain sebagainya.
- b. Aktivitas belajar menggunakan Model Pembelajaran Langsung Dalam prakteknya model ini berpusat pada guru ( *teacher centered* ), model pembelajaran yang berpusat pada guru, yang mempunyai 5 langkah dalam pelaksanaannya, yaitu menyiapkan siswa menerima pelajaran, demonstrasi, pelatihan terbimbing, umpan balik, dan pelatihan lanjut (mandiri).
- c. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh dari proses belajar. Hasil belajar yang dicapai dapat dilihat dari nilai atau skor yang didapat siswa setelah mengerjakan tes. Tes yang diberikan merupakan tes objektif pilihan ganda sebanyak 20 item. Skor masing-masing item adalah 5. Siswa dikatakan berhasil apabila telah mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70.

## **G. Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Tes**

Menurut Triyono (2012: 174) Tehnik tes adalah cara pengumpulan data penelitian yang dilakukan dengan melaksanakan tes terhadap sejumlah objek penelitian, tes biasanya berupa sejumlah pertanyaan atau soal yang menuntut jawaban dan data penelitian yang dikumpulkan berupa hasil belajar.

### **2. Dokumentasi**

Menurut Arikunto (2006: 154) Dokumentasi adalah mencari dan mengumpulkan data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, majalah, agenda, notulen rapat, dan sebagainya”. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data sekunder.

Data ini berupa jumlah siswa dan hal-hal yang berkaitan dengan hasil belajar siswa dan keadaan sekolah di SD Negeri 6 Gedung Air Bandar Lampung.

### **3. Observasi**

Untuk memperoleh data yang dibutuhkan dan relevan dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan teknik observasi langsung. Sutrisno, (2001 : 224) mengemukakan bahwa “observasi merupakan suatu proses yang kompleks, yaitu suatu proses pengamatan dan ingatan”. Observasi ini dilakukan untuk mengamati aktivitas belajar siswa selama peneliti melakukan penelitian di SD Negeri 3 Kartaraharja pada tahun ajaran 2016/2017.

## **H. Instrumen Penelitian**

### **1. Jenis Instrumen**

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Dalam



mengumpulkan data penelitian ini menggunakan instrumen tes. Bentuk tes yang diberikan adalah tes objektif berbentuk pilihan ganda. Soal pilihan ganda adalah satu bentuk tes yang mempunyai satu alternatif jawaban yang benar atau paling tepat. Dilihat dari strukturnya bentuk soal pilihan ganda terdiri atas:

1. *Stem* : suatu pertanyaan/pernyataan yang berisi permasalahan yang akan ditanyakan.
2. *Option* : sejumlah pilihan/alternatif jawaban.
3. *Kunci* : jawaban yang benar/paling tepat.
4. *Pengecoh* : jawaban-jawaban lain selain kunci.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Soal

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Sub Indikator	No Soal	Tingkat Kognitif (c)
2.2 Mengetahui pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat	Pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat	Menjelaskan pengertian koperasi	Mengidentifikasi pengertian koperasi.	1	C2
			Menjelaskan undang undang koperasi	4	C2
			Mengidentifikasi koperasi kebidang ekonomi	11	C2
		Menjelaskan sejarah terbentuknya koperasi	Menyebutkan bapak dan hari koperasi Indonesia.	2,3	C1
			Menjelaskan tujuan koperasi mengenai kesejahteraan anggota dan masyarakat.	6	C2

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Sub Indikator	No Soal	Tingkat Kognitif (c)
2.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam Meningkatkan kesejahteraan masyarakat	Pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat		Mengidentifikasi tujuan koperasi dengan harga yang lebih murah	5	C2
		Menjelaskan lambang koperasi	Menyebutkan lambang koperasi.	7	C1
			Menjelaskan lambang koperasi	8	C2
		Menyebutkan prinsip koperasi	Menyebutkan prinsip koperasi.	9	C1
			Menyatakan kepanjangan SHU yang merupakan prinsip koperasi	10	C1
			Mengidentifikasi Prinsip kemandirian terhadap kegiatan ekonomi	12	C2
		Menjelaskan hak dan kewajiban anggota koperasi	Menjelaskan kegiatan anggota koperasi.	13	C2
			Menjelaskan kegiatan koperasi terhadap asas koperasi	14	C2
		Menjelaskan modal koperasi	Menjelaskan pengertian modal sendiri dan modal pinjaman koperasi	15,17	C2
			Menghubungkan fungsi terhadap modal sendiri koperasi.	19	C1
		Menjelaskan kelengkapan koperasi	Menjelaskan kelengkapan koperasi pengurus	18	C2

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Sub Indikator	No Soal	Tingkat Kognitif (c)
2.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam Meningkatkan kesejahteraan masyarakat	Pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat	Menjelaskan macam-macam koperasi	Menjelaskan macam koperasi berdasarkan jenis usahanya	16	C2
			Menjelaskan macam koperasi berdasarkan keanggotaannya.	20	C2

## 2. Uji Persyaratan Instrumen

### a. Uji coba Instrumen Tes

Sebelum soal tes diujikan kepada siswa, soal tes terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen. Uji coba instrumen dilakukan pada siswa kelas IV di SD Negeri 3 kemiling Bandar Lampung yang memiliki standar KKM sebesar 70.

### b. Uji Persyaratan Instrumen Tes

Setelah dilakukan uji coba instrumen tes, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis hasil uji coba yang bertujuan untuk mengetahui validitas soal, reliabilitas soal, daya beda soal, dan taraf kesukaran soal.

#### 1. Uji Validitas

Validitas sangat erat kaitannya dengan tujuan pengukuran suatu penelitian Menurut Sudjarwo (2009: 224) validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas instrumen tes yang digunakan adalah validitas isi, yakni ditinjau dari kesesuaian isi instrumen tes dengan isi

kurikulum yang hendak diukur. Untuk mendapatkan instrumen tes yang valid dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menentukan kompetensi dasar dan indikator yang akan diukur sesuai dengan materi dan kurikulum yang berlaku.
2. Membuat soal berdasarkan kisi-kisi kompetensi dasar dan indikator.
3. Melakukan penilaian terhadap butir soal dengan meminta bantuan guru mitra untuk menyatakan apakah butir-butir soal telah sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator.

Selanjutnya, dilaksanakan uji validitas terhadap 20 butir soal yang dilakukan dengan jumlah responden sebanyak 20 siswa. Untuk mengukur validitas menggunakan dengan metode *Pearson Correlation*, dengan rumus korelasi *product moment* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  : Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

$N$  : Jumlah sampel

$X$  : Skor butir soal

$Y$  : Skor total

Kemudian dengan kriteria pengujian apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$

dengan  $\alpha = 0,05$  maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan

sebaliknya apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka alat ukur tersebut

adalah tidak valid. Dalam perhitungan uji validas butir soal

menggunakan bantuan program *Microsoft office excel 2010*.

Berdasarkan data perhitungan validitas instrumen hasil belajar dengan  $N = 20$  dan signifikansi = 5% maka  $r_{\text{tabel}}$  adalah 0,423.

Tabel 3.4 Tabel Klasifikasi Validitas

Kriteria Validitas	Kategori	Keterangan
$0.00 > r_{xy}$	Tidak valid	TV
$0.00 < r_{xy} < 0.20$	Sangat rendah	SR
$0.20 < r_{xy} < 0.40$	Rendah	Rd
$0.40 < r_{xy} < 0.60$	Sedang	Sd
$0.60 < r_{xy} < 0.80$	Tinggi	T
$0.80 < r_{xy} < 1.00$	Sangat tinggi	ST

Sumber: Arikunto (2008: 110)

Berdasarkan klasifikasi validitas untuk ketepatan hasil tes yang telah dilakukan peneliti berada di kategori tinggi yaitu  $0.60 < r_{xy} < 0.80$

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah ketepatan hasil tes apabila diteskan kepada subjek yang sama dalam waktu yang berbeda . Instrumen yang dikatakan reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Untuk menentukan reliabilitas instrumen tes digunakan rumus Alpha. Rumus Alpha dalam Arikunto (2008: 109) adalah

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{(k-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

- $r_{11}$  : Koefisien reliabilitas
- $k$  : Banyaknya butir soal
- $\sum \sigma_b^2$  : Jumlah varians butir
- $\sigma_t^2$  : Varians total

Proses pengolahan data reliabilitas menggunakan program *Microsoft office excel 2010* dengan klasifikasi:

Tabel 3.5 Tabel Klasifikasi Reliabilitas

Nilai Reliabilitas	Kategori
0,00 - 0,20	Sangat rendah
0,21 - 0,40	Rendah
0,41 - 0,60	Sedang
0,61 - 0,80	Tinggi
0,81 - 1,00	Sangat tinggi

Sumber: Arikunto (2008: 110)

Berdasarkan klasifikasi Reliabilitas untuk ketepatan hasil tes yang telah dilakukan peneliti berada di kategori tinggi yaitu 0,61 - 0,80.

### 3. Taraf Kesukaran

Untuk menguji tingkat kesukaran soal dalam penelitian ini akan menggunakan program *Microsoft office excel 2010*. Rumus yang digunakan untuk menghitung taraf kesukaran seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (2008: 208) yaitu:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : tingkat kesukaran

B : jumlah siswa yang menjawab pertanyaan benar

JS : jumlah seluruh siswa peserta tes

Tabel 3.6 Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

No.	Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
1	0,00 – 0,30	Sukar
2	0,31 – 0,70	Sedang
3	0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto, (2008 : 210).

Berdasarkan table di atas klasifikasi Taraf Kesukaran Soal untuk ketepatan hasil tes yang telah dilakukan peneliti berada di kategori sedang yaitu 0,31 – 0,70.

#### 4. Uji Daya Pembeda Soal

Menganalisis daya pembeda soal artinya mengkaji soal-soal tes dari segi kesanggupan tes tersebut dalam kategori tertentu. Arikunto (2008: 211) daya pembeda adalah kemampuan soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Menguji daya pembeda soal dalam penelitian ini menggunakan program *Microsoft office excel 2010*. Teknik yang digunakan untuk menghitung daya pembeda adalah dengan mengurangi rata-rata kelompok atas yang menjawab benar dan rata-rata kelompok bawah yang menjawab benar. Rumus yang digunakan untuk menghitung daya pembeda yaitu:

$$J = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

J = Jumlah peserta tes

J<sub>A</sub> = Banyaknya peserta kelompok atas

J<sub>B</sub> = Banyaknya peserta kelompok bawah

B<sub>A</sub> = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar.

B<sub>b</sub> = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar.

P = Indeks kesukaran.

$P_A = \frac{B_A}{J_A}$  Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar.

$P_B = \frac{E_B}{J_B}$  = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar.

Kriteria daya pembeda soal adalah sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kriteria Daya Pembeda Soal

No.	Indeks daya pembeda	Klasifikasi
1.	0,00 – 0,19	Jelek
2.	0,20 – 0,39	Cukup
3.	0,40 – 0,69	Baik
4.	0,70 – 1,00	Baik Sekali
5.	Negatif	Tidak Baik

Sumber: Arikunto (2008 : 218).

Berdasarkan Kriteria Daya Pembeda Soal untuk ketepatan hasil tes yang telah dilakukan peneliti berada di kategori Baik Sekali yaitu 0,70 – 1,00

## I. Teknik Analisis Data dan Pengajuan Uji Hipotesis

### 1. Teknik Analisis Data Aktivitas Pembelajaran Siswa Kelas eksperimen dan Kelas Kontrol

Analisis data dalam penelitian ini untuk mengetahui aktivitas pembelajaran *cooperative* tipe *Jigsaw* pada kelas eksperimen, dan pembelajaran Langsung pada kelas kontrol menggunakan lembar observasi. Adapun indikator untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran yaitu, A) Antusiasme siswa siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, B) Interaksi siswa dengan siswa, C) Berdiskusi dalam kelompok, D) Mengangkat tangan saat mengungkapkan pendapat / menjawab /menanggapi pertanyaan, E) Partisipasi dalam mengungkapkan pendapat / menjawab /menanggapi pertanyaan

1) Nilai aktivitas belajar siswa diperoleh dengan rumus:



$$N_s = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

$N_s$  = nilai

$R$  = jumlah skor yang diperoleh

$SM$  = skor maksimum

100 = bilangan tetap

Nilai tersebut dikategorikan dalam kategori nilai aktivitas belajar sebagai berikut.

Tabel 3.8 Kategori nilai aktivitas belajar siswa.

No	Konversi nilai		Ketegori
	Nilai angka	Skala 1-4	
1	76 – 100	4	Sangat Aktif
2	56 – 75	3	Aktif
3	26 – 50	2	CukupAktif
4	0 – 25	1	KurangAktif

(Sumber: analisis peneliti)

## 2. Analisis Data Hasil Belajar

Analisis data dalam penelitian ini untuk mengetahui untuk mengetahui hasil belajar pada aktivitas pembelajaran *cooperative* tipe *Jigsaw* pada kelas eksperimen, dan pembelajaran Langsung pada kelas kontrol menggunakan rekapitulas hasil tes.

## 3. Uji Hipotesis Penelitian

### 1. Uji Hipotesis Pertama

pengujian hipotesis komparatif dua sampel independen, yaitu menggunakan t-test. Terdapat rumus t-test yang dapat digunakan, yaitu sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan

$t$  = harga t

$\bar{X}_1$  = rata rata kelompok kelas eksperimen

$\bar{X}_2$  = rata rata kelompok kelas kontrol  
 $n_1$  = banyaknya sampel pada kelas eksperimen  
 $n_2$  = banyaknya sampel pada kelas kontrol  
 $s_1^2$  = Varians kels eksperimen  
 $s_2^2$  = Varians kels kontrol  
 (Sugiyono, 2015: 194)

Dengan kriteria pengujian, bila  $t$  hitung  $<$   $t$  tabel, maka  $H_a$  ditolak, tetapi sebaliknya bila  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel atau  $t$  hitung =  $t$  tabel maka  $H_a$  diterima. Kemudian kriteria ketuntasan jika hasil belajar IPS siswa kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas Kontrol maka  $H_a$  diterima, sebaliknya jika hasil belajar kelas eksperimen lebih rendah dari pada kelas kontrol  $H_a$  ditolak.

## 2. Hipotesis Kedua

Untuk mengetahui variabel  $X$  berpengaruh terhadap variabel  $Y$  yang artinya pengaruh yang terjadi dapat berlaku untuk populasi yaitu menggunakan rumus koefisien regresi linier. Menurut Sugiono (2015 : 286) regresi linier adalah “untuk memprediksi seberapa jauh perubahan nilai variabel dependen”. Sedangkan jenis regresi yang dipakai adalah analisis regresi sederhana, analisis regresi linier sederhana dipakai untuk menganalisis hubungan linier antara 1 variabel independen dengan variable dependen, dengan Menurut Sugiono (2015 : 287) persamaan regresi untuk regresi linier sederhana yaitu:

$$= a + bX$$

Keterangan:

- = subyek dalam variabel yang diprediksikan
- $a$  = konstanta, nilai jika  $X = 0$  (harga konstan)
- $b$  = angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel depeenden yang didasarkan pada perubahan interval independen
- $X$  = variabel independen.

Untuk mengetahui variabel X berpengaruh terhadap variabel Y yang artinya pengaruh yang terjadi dapat berlaku untuk populasi yaitu menggunakan rumus koefisien regresi linier. Dengan kriteria ketuntasan jika hasil belajar IPS siswa kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol maka  $H_a$  diterima, sebaliknya jika hasil belajar kelas eksperimen lebih rendah dari pada kelas kontrol maka  $H_a$  ditolak.

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data, menunjukkan bahwa hasil belajar meningkat setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* . Dapat dilihat dalam uji hipotesis yang menyatakan bahwa:

1. Mata pelajaran IPS untuk KD 2.2 tentang Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat lebih cocok menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dibandingkan dengan pembelajaran langsung. Karena terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan menggunakan pembelajaran Langsung siswa kelas IV SD Negeri 6 Gedung Air Bandar Lampung.
2. Aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS untuk KD 2.2 tentang mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 6 Gedung Air Bandar Lampung.

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan hasil belajar khususnya mata

pelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri 6 Gedung Air Bandar Lampung, yaitu sebagai berikut.

Bagi Siswa

1. Siswa diharapkan dapat berperan aktif untuk mengatasi rasa minder, rasa jenuh dan menumbuhkan respon positif terhadap pembelajaran IPS sehingga memudahkan belajar.
2. Dapat meningkatnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, interaksi siswa dengan siswa lain, berdiskusi kelompok, mengungkapkan pendapat, menjawab dan menanggapi pertanyaan.
3. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* aktivitas belajar siswa lebih mengingkat dibandingkan menggunakan model pembelajaran langsung.
4. Membantu siswa mempermudah pemahaman dalam mata pelajaran IPS serta memberikan motivasi dan minat siswa terhadap pembelajaran IPS.

Bagi Guru

1. Dalam kegiatan pembelajaran IPS sebaiknya guru menggunakan pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw* sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan model pembelajaran, karena dengan menggunakan pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw* tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terutama pada pembelajaran IPS.
2. Guru hendaknya memberikan inovasi dalam pemilihan model pembelajaran baru yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran sehingga menjadi efektif dan efisien.

3. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* pada mata pelajaran IPS terutama materi koperasi dapat membantu guru memperjelas materi yang disampaikan.

#### Bagi Kepala Sekolah

Agar kepala sekolah memberi himbauan kepada guru-guru agar kompetensi dasar yang memiliki karakteristik sama dengan materi Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat menggunakan pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw*. Selain itu, agar kepala sekolah senantiasa menghimbau dan membantu guru untuk melaksanakan model pembelajaran yang beragam sehingga dapat dijadikan referensi untuk peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya dan pendidikan pada umumnya.

#### Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain atau berikutnya yang akan melakukan penelitian dibidang ini, diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi dan masukan tentang Pengaruh aktivitas pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Khoiru dan Sofan Amri. 2011. *Mengembangkan Pembelajaran IPS Terpadu*. Prestasi Pustaka : Jakarta.
- Arends. 2001. *Model Pembelajaran Langsung (Direct Learning)*. Dalam file:///C:/Users/USER/Documents/Metode/20pembelajaran/20langsung/ModelPembelajaranl\_nurridho\_10595.pdf. Internet diakses 28 Juli 2017.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. PT Rineka Cipta : Jakarta.
- . 2006. *Dasar- Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara : Jakarta.
- Budiningsih, Asri. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta : Jakarta.
- Anitah, Sri. 2011. *Strategi Pembelajaran di SD*. Universitas Terbuka : Jakarta.
- Dahar. 1989. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Universitas Terbuka: Jakarta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta : Jakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta : Jakarta.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. PT. Bumi Aksara : Jakarta.
- . 2012. *Kurikulum dan Pembelajaran* . Bumi Aksara : Jakarta.
- Hamdayama, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Ghalia Indonesia : Bandung.
- Huda Miftahul. 2011. *Pembelajaran Kooperatif*. Pustaka Pelajar : Yogyakarta.

- Martinis, Yamin. 2013. *Strategi dan metode dalam model pembelajaran*. Referensi (GP Press Group) : Jakarta.
- Narbuko, Cholid. 2001. *Metodologi Penelitian*. Bumi Aksara : Bandung.
- Nurhayati. 2004. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Universitas Terbuka: Jakarta.
- Nur, Azizah. 2013. *Pengaruh Metode Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan di SMK Wongsorejo Gombong*.  
Diss.UNY.(Online)(<http://www.library.wongsorejo.ac.id/digilib/files/disk189/jtptiain-gdl-nurazizah-4450-1-sekripsi-p.pdf>)diakses 5/1/2017: 22:27 WIB)
- Nuryani, Rustaman. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Universitas Terbuka: Jakarta.
- Pranata, Angga. 2013. *Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Pada Konsep Cahaya*. Jurnal Pendidikan : Tangerang Selatan.(Online)(<http://www.library.mangka.ac.id/digilib/files/disk189/jtptiain-gdl-anggapranata-4450-1-sekripsi-p.pdf>)diakses 5/1/2017: 22:27 WIB)
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi (PERMENDIKNAS). BSNP: Jakarta.
- Rahmawati, Fitri. 2009. *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Kimia Materi Pokok System Periodic Unsur Kelas X di MA Uswatun Hasanah Mangkang*. Semarang. Institut Agama Islam Negeri Walisongo.(Online)(<http://www.library.walisongo.ac.id/digilib/files/disk189/jtptiain-gdl-fitrirahma-4450-1-sekripsi-p.pdf>)diakses 5/1/2017: 22:27 WIB).
- Riduwan. 2012. *Belajar Mudah Penelitian (Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula)*. Alfabeta : Bandung.
- Rusman. 2010. *Model-model pembelajaran mengembangkan Profesionalisme guru*. PT. Raja Grafindo Persada : Jakarta.
- Sagala, Syaiful. 2008. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta Bandung : Jakarta.
- Sardjiyo, Didih Sugandi, Ischak. 2011. *Pendidikan IPS di SD*. Universitas Terbuka. : Jakarta.
- Shoimin Aris. 2014. *68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media: Yogyakarta.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta : Jakarta.



- Solihatin, Etin. 2011. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. PT. Bumi Aksara : Jakarta.
- Suryani nunuk, Leo Agung. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta: Jakarta.
- SU Ischak. 2000. *Pendidikan IPS di SD*. Universitas Terbuka : Jakarta.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika Edisi Keenam*. Penerbit PT Tarsito : Bandung.
- Sudjarwo. 2009. *Manajemen Penelitian Pendidikan*. Alfabeta : Bandung.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta : Bandung.
- , 2015. *Statistik Nonparametris untuk penelitian*. Alfabeta : Bandung.
- Supriatna, Nana dkk. 2007. *Pendidikan IPS di SD*. UPI : Bandung.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group. Jakarta.
- Triyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Penerbit Ombak: Yogyakarta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SIDIKNAS). Pustaka Pelajar : Jakarta .
- Uno, Hamzah. 2008. *Model pembelajaran menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*. PT Bumi Aksara : Jakarta.
- Wahab, Abdul, Aziz . 2009. *Konsep Dasar IPS*. Universitas Terbuka : Jakarta.
- Winataputra, Udin, S. 2010. *Materi Pembelajaran IPS SD*. Universitas Terbuka : Jakarta.
- , 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Universitas Terbuka : Jakarta.